

ORIGINAL WORT
Rummikub
BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN

SPIELREGELN



ORIGINAL WORT RUMMIKUB - BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN - WETZT UND FÖRDERT



Rummikub is the brand name of the original and authentic tile game.
® Rummikub is a Registered Trade Mark.
© 1950, 1980 Hertzano, all rights reserved.
® Registered Design.

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
part of JumboDiset, Zaandam, NL
Vertrieb durch Jumbo Spiele GmbH Postfach 10
14 54 D-40834 Ratingen
www.jumbo.eu
www.rummikub.de

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Schachtel mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

03469/03462



ORIGINAL WORT
Rummikub
BRINGT MENSCHEN ZUSAMMEN



Wort-Rummikub Autor: E. Hertzano

Ein Buchstabenspiel nach dem RUMMIKUB-Prinzip
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren

1. SPIELINHALT:

- 110 Spielsteine mit Buchstaben
- 2 Spielsteine mit Jokern
- 4 Stellbretter mit Aufsteller (siehe Spielvorbereitungen)
- 1 Spielregel

2. SPIELIDEE:

Zunächst muß jeder Spieler aus den eigenen Buchstabensteinen ein Wort bilden und es offen auf den Tisch legen. Danach dürfen bei der Bildung neuer Wörter Buchstaben von schon ausgelegten Wörtern benutzt werden, d.h., die Auslage darf verändert werden. Für jedes neu gelegte Wort werden Punkte notiert. Wer 99 Punkte erreicht, ist Sieger.

3. SPIELVORBEREITUNGEN:

Nehmen Sie die Stellbretter und setzen Sie die Aufsteller ein. (siehe Abbildung hierunter)

Gebrauchsanweisung:



Abbildung 1:

Nehmen Sie den Aufsteller und drücken Sie die obere linke Stiftpunkte zuerst in das Stellbrett.



Abbildung 2:

Drücken Sie nun die obere rechte Stiftpunkte in das Stellbrett. Klappen Sie diesen leicht vom Stellbrett nach hinten ab.



Abbildung 3:

Haben Sie den Aufsteller eingesetzt, klappen Sie diesen leicht vom Stellbrett nach hinten ab.

Die Spieler einigen sich (oder lösen aus), wer der Schriftführer ist. Er bekommt den Notzblock, auf dem er sämtliche Ergebnisse laufend notiert, so dass immer der aktuelle Punktestand für alle Spieler abzulesen ist.

Der Schriftführer beginnt die erste Runde.

Bei mehreren Runden wandert der Startspieler im Uhrzeigersinn.

Jeder Spieler erhält ein Aufstellbrett.

Die Spielsteine werden in der Tischmitte verdeckt gemischt und jeder Spieler zieht für seinen rechten Mitspieler 14 Spielsteine, die auf das Aufstellbrett sortiert werden.

Die restlichen Buchstabensteine werden zu sieben etwa gleich hohen Stapeln aufeinander geschichtet (der Pool), wobei die Buchstaben verdeckt sind.

„Schriftführer auslösen oder festlegen

Schriftführer startet die 1. Runde.

14 Spielsteine an den rechten Mitspieler

Restliche Steine bilden den „Pool“

Pro Zug zählt nur das längste Wort

Nach jeder Auslage Spielbrett auffüllen

Erstes Wort:
Mindestens 6 Buchstaben

Weitere Wörter:
Mindestens 3 Buchstaben

Kein Wort:
1 Stein aus dem Pool ziehen.

Ausgelegte Wörter dürfen verändert oder aufgelöst werden

Jedes neue Wort:
Mindestens 3 Buchstaben.

4. SPIELVERLAUF:

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt, versucht er jedes Mal aus den Buchstabensteinen ein Wort zu bilden und es auszuliegen. Er darf pro Zug mehrere Wörter bilden, wobei immer nur das längste Wort gewertet wird. Mehrere gleich lange Wörter werden nur ein Mal gewertet.

Nach jeder Auslage füllt ein Spieler seinen Spielsteinvorrat bis zu **sieben** Spielsteinen aus dem Pool auf. Hat er nach einer Auslage noch mehr als sieben Spielsteine auf seinem Brett, ist sein Zug beendet.

Es gibt zwei Möglichkeiten, Wörter neu zu bilden:
Durch **Auslegen** oder durch **Verändern!**

4.1 Das Auslegen:

Das erste Wort, das jeder Spieler bildet, muss aus wenigstens sechs Buchstaben vom eigenen Aufstellbrett gebildet werden. Dieses Wort wird in der Tischmitte offen ausgelegt.

Hat ein Spieler seine erste Auslage gemacht, brauchen neu vom Aufstellbrett abgelegte Wörter nur noch aus wenigstens drei Buchstaben bestehen.

Kann oder möchte ein Spieler kein Wort auslegen, nimmt er einen beliebigen Spielstein aus dem Pool und ergänzt damit seinen Steinvorrat auf dem Aufstellbrett. In beiden Fällen ist sein Zug beendet.

4.2. Das Verändern:

Die zweite Möglichkeit, Wörter zu bilden, ist durch Verändern erlaubt.

Schon ausgelegte Wörter, egal wer sie gebildet hat, dürfen abgeändert werden. Dabei können Wörter auch ganz aufgelöst werden, solange die einzelnen Buchstaben wieder für neue Wörter gemäß den Regeln verwandt werden.

Verändern darf ein Spieler allerdings erst dann, wenn er in einem Zug zuvor wenigstens einmal ausgelegt hat. Durch Verändern neu gestaltete Wörter müssen ebenfalls aus mindestens drei Buchstaben bestehen.

Verändern ist auf zwei Arten möglich:

4.2.1. Ein schon ausgelegtes Wort wird durch Hinzufügen eines oder mehrerer Buchstaben vom eigenen Aufstellbrett verändert.

Bsp. - Aus dem Wort "LIEBEN" wird durch Voranstellen der Buchstaben "V", "E", "R" das neue Wort "VERLIEBEN" gebildet.

L I E B E N + V E R

V E R L I E B E N

4.2.2. Ein neues Wort wird aus Buchstaben vom eigenen Aufstellbrett und aus "geraubten" Buchstaben von **einem** oder **mehreren** schon gelegten Wörtern gebildet.

Das Wegnehmen von Buchstaben aus der Auslage ist nur dann erlaubt, wenn die verbleibenden Buchstaben ebenfalls sinnvolle Wörter ergeben.

1. Bsp.: Aus dem Wort "LIEBEN" werden die Buchstaben "L" und "I" genommen. Das verbleibende Wort lautet "EBEN". "L" und "I" werden mit "S" und "T" ergänzt und ergeben das Wort "LIST".

L I E B E N + S T

E B E N L I S T

2. Bsp.: Aus dem Wort "MAST" wird der Buchstabe "M" und aus dem Wort "AHORN" das "A" benötigt. Die veränderten Wörter heißen "AST" und "HORN". Die Buchstaben "M" und "A" werden vom Aufstellbrett mit "U" und "S" ergänzt und bilden das neue Wort "MAUS".

M A S T A H O R N + U S

A S T H O R N M A U S

Hinzufügen eigener Buchstaben.

Kombinieren eigener Buchstaben mit "geraubten" Buchstaben von einem oder mehreren Wörtern.

Kein Wort ausschließlich aus "geraubten" Buchstaben.

Es gilt nicht als Zug, wenn ausschließlich aus "geraubten" Buchstaben ein neues Wort gebildet wurde! (der Spieler muss trotzdem einen Stein aus dem Pool ziehen)

Bsp.: Aus den Wörtern "MAST", "AHORN" und "RUND" werden die Buchstaben "M", "A" und "R" genommen, um das Wort "ARM" zu bilden. Obwohl drei sinnvolle Wörter "AST", "HORN" und "UND" übrig bleiben, gilt dies nicht als Zug. Das neue Wort wurde ausschließlich aus "geraubten" Buchstaben gebildet.

Wenn aber ein Spieler hingegen, die drei Buchstaben "M", "A" und "R" noch mit dem Buchstaben "E" vom Aufstellbrett kombiniert und das Wort "ARME" bildet, ist dies ein legaler Zug.

4.3 Die Joker

Im Spiel befinden sich zwei Joker. Sie können jeden Buchstaben ersetzen. Wenn ein Joker auslegt, darf er von jedem Spieler eingetauscht und für eigene Wörter verwendet werden.

Beim Spiel mit Jokern sind vier Regeln zu beachten:

Jokertausch erst nach der ersten Auslage.

1. Joker dürfen erst eingetauscht werden, wenn der Spieler mindestens einmal ausgelegt hatte, also noch nicht in der Runde, wo er das erste Mal auslegt. Hat ein Spieler einen Joker auf seinem Spielbrett, darf er ihn für seine erste Auslage benutzen.

Eingetauschter Joker: sofort wiederverwenden.

2. Ein eingetauschter Joker muss noch im gleichen Zug neu verwendet werden. Er darf nicht auf das Spielbrett des Spielers genommen werden.

Nach Jokertausch: sinnvolles Wort.

3. Nach dem Jokertausch muss ein sinnvolles Wort übrig bleiben.

Bsp.: Auf dem Tisch liegt "TE(Joker)T". Das kann "TEST" ("S" = Joker) oder auch "TEXT" ("X" = Joker) heißen.

Wird der Joker durch ein "S" oder "X" ersetzt wird somit kein neues Wort gebildet (es gibt keine Punkte für den Jokertausch). Der Spieler muss den Joker in diesem Zug noch für ein neues Wort benutzen.

Wird aber der Joker durch das „S“ ersetzt und der Spieler legt noch die Buchstaben „S(Joker)EL“ (Joker = „P“) an, wird das neue Wort „TESTSPIEL“ gebildet – der Spieler erhält die vollen Punkte.

Wörter mit Jokern dürfen verändert werden.

4. Wörter mit Jokern dürfen durchaus ergänzt, geteilt, verkürzt oder ganz aufgelöst werden.

4.4 Einschränkungen:

Jeder Spieler hat für seinen Zug eine Minute Zeit.

3 Strafstreine bei falscher Auslage oder Manipulation.

Nach Ablauf der Minute müssen ungültige Auslagen auf das Aufstellbrett zurückgenommen werden. Zusätzlich zieht der Spieler 3 Strafstreine aus dem Pool. Unzulässige Manipulationen müssen nach Zeitablauf so weit wie möglich rückgängig gemacht werden. Sollte dies nicht möglich sein, werden übrig gebliebene Steine mit dem Pool vermischt. Zusätzlich zieht der Spieler drei Strafstreine aus dem Pool.

Keine doppelten Wörter.

Ein bereits ausgelegtes Wort darf kein zweites Mal ausgelegt werden.

Bsp.: Auf dem Tisch liegt das Wort „SPIEL“
Andere Spieler dürfen nun nicht mehr „SPIELN“ oder „SPIELT“ auslegen, weil der Stamm „SPIELT“ bereits auf dem Tisch liegt.
„SPIELGRUPPE“ wäre aber ein neues Wort und somit erlaubt.

Keine Eigennamen, Fremdwörter, Abkürzungen.

Bei der Wortbildung sind Eigennamen, Fremdwörter und Abkürzungen verboten.

Ausdrücklich erlaubt ist das Bilden von Wörtern in der Ein- oder Mehrzahl sowie in gebeugten Formen. (z.B. spielt – spielen oder lernt – lernen), wenn das Stammwort noch nicht auslag. Es ist aber nicht erlaubt aus „SPIEL“ durch anlegen von „EN“ das Wort „SPIELN“ zu bilden, weil der Stamm „SPIEL“ bereits auslag. Dies gilt nicht als neues Wort.

Zu Recht angezweifelte Wörter müssen zurückgenommen werden (plus Strafstreine).

Wird ein Wort von den Mitspielern angezweifelt, muss ein Wörterbuch hinzugezogen werden. Zu Recht angezweifelte Wörter müssen von dem betreffenden Spieler auf sein Aufstellbrett genommen werden. Er muss zusätzlich noch drei Strafstreine von der Bank ziehen.

4.5 Leeres Aufstellbrett:

Hat ein Spieler alle seine Buchstabensteine für die Bildung von Wörtern verwandt, zieht er sieben Steine aus dem Pool.

Bei leerem Brett 7 neue Steine nehmen.

In dem Zug wo ein Spieler alle seine auf dem Brett befindlichen Steine auslegt, zählen die Punkte für das längste gebildete Wort doppelt. Weitere ausgelegte Wörter zählen nicht (siehe Abs. 5)

Hinweis:

Es obliegt dem taktischen Geschick eines Spielers, möglichst dann eine komplette Auslage zu machen, wenn er ein langes Wort bilden kann.

5. PUNKTE ZÄHLEN:

Für das jeweils längste neu gebildete Wort werden dem Spieler Punkte auf dem Notzblock gutgeschrieben und zwar ergibt jeder Buchstabe einen Punkt. Die Punkte werden sofort laufend addiert.

Wichtig: Doppelte Punkte

Bsp.: Das Wort „LIEBEN“ ergibt sechs Punkte. Durch Anlegen der Buchstaben „VER“ entsteht das Wort „VERLIEBEN“ und ergibt neun Punkte. Ein Spieler bekommt also auch die Punkte für bereits ausliegende Buchstaben oder Wörter, wenn er sie gemäß den Regeln verändert.

Eräuterungen:

In dem Zug wo ein Spieler alle seine auf dem Brett befindlichen Steine auslegen kann, zählen seine Punkte (nur für das längste gebildete Wort) doppelt.

Eräuterungen:

Bsp.: ein Spieler hat folgende Buchstaben auf dem Brett: A-H-O-R-N-H-U-T-R-S-E auf dem Tisch liegt REIFEN

Eräuterungen:

Er Legt das Wort: AHORN und HUT und bildet mit seinen Buchstaben RSE aus REIFEN das neue Wort FERNREISE.

Eräuterungen:

FERNREISE ergibt 9 Punkte - weil er aber alle Buchstaben in diesem Zug von seinem Brett verwandt hat, bekommt er die doppelten Punkte für das längste Wort, also 18 Punkte. AHORN und HUT sind kürzer und ergeben keine weiteren Punkte.

Wird nur der Joker ersetzt, erhält der Spieler dafür keine Punkte.
Bsp.: aus TEST (S=Joker) wird TEXT.

Wird der Joker ersetzt und weitere Buchstaben angelegt, erhält der Spieler dafür die volle Punktzahl, wenn er kein anderes längeres Wort in diesem Zug auslegt (siehe Bsp., Abs. 4.3)

6. SPIELLENDE UND SPIELSEGER:

Alle gewonnenen Punkte werden fortlaufend zusammen gezählt. Erreicht oder überschreitet ein Spieler 99 Punkte, hat er sofort gewonnen.

Alternativ endet das Spiel, wenn der letzte Spielstein aus dem Pool gezogen wurde und jeder Spieler dann noch einmal am Zug war. Es gewinnt der Spieler mit der höchsten erspielten Punktzahl.

7. VERTEILUNG DER BUCHSTABEN:

- A (6x); B (2x); C (4x); D (6x);
- E (12x); F (3x); G (3x); H (5x);
- I (8x); J (1x); K (3x); L (4x);
- M (4x); N (9x); O (4x); P (1x);
- Q (1x); R (6x); S (8x); T (4x);
- U (6x); V (1x); W (2x); X (1x);
- Y (1x); Z (2x); Ä (1x); Ö (1x);
- Ü (1x); Joker (2x).

Sieger ist, wer
entweder
99 Punkte erreicht,

oder bei Spielende die
meisten Punkte hat.



Rummikub bringt Menschen zusammen!

Der Deutsche Rummikub Verband organisiert dazu viele Events in ganz Deutschland für Junioren und Senioren in verschiedenen Spielklassen. Du hast Lust Deine eigenen Taktiken mit anderen Spielern zu messen oder möchtest einfach nur neue Spieler kennen lernen? Dann informier Dich unter www.klub-rummikub.de (Kontakt: Dieter Krapp). Dort findest Du neben vielen Informationen zu Rummikub und den Events auch weitere Tipps, Kontakt zu Spielgruppen und Hilfe wenn noch Fragen bestehen.